

Silvia BINOTTO

L'ARCHEOLOGIA INCONTRA IL DIGITALE

Il caso significativo dell'Università degli Studi di Padova

Ribadire l'importanza e l'influenza dei media digitali e delle nuove tecnologie nella nostra quotidianità e nella società in generale non ha più alcun senso: qualsiasi persona, e di qualsiasi età, abituata ormai ad utilizzare uno *smartphone* e ad avere tutto sotto controllo con un *click*, sa e conosce personalmente come l'*internet*, i *social media* e le nuove tecnologie digitali abbiano completamente e radicalmente modificato vari aspetti della nostra vita, semplificandone alcuni, complicandone altri. Ma al di là della positività o della negatività di queste trasformazioni, bisogna essere consapevoli di come le logiche comunicazionali siano state completamente stravolte, e lo continuano ad essere, in ambito politico ed economico ma anche in campo sociale e culturale. Ed è proprio nell'ambito culturale che questi nuovi media entrano in gioco, rivoluzionandolo: oggi i musei, le istituzioni culturali e le strutture simili, infatti, non possono più permettersi di ignorare queste nuove evoluzioni della comunicazione digitale e della tecnologia, proprio perché queste ultime garantiscono e permettono una fruizione diversa, coinvolgente, interattiva e attrattiva.

Per rendersi conto dell'importanza del *web 2.0* nel mondo e nella quotidianità è sufficiente analizzare le statistiche fornite dall'agenzia di comunicazione [We Are Social](#), che ogni anno pubblica in collaborazione con *Hootsuite* un *report* inerente all'uso di *internet*, dei *social media*, dei dispositivi mobili e molto altro nel mondo e nelle singole nazioni.

Dal 2016 al 2017 il numero delle persone che usano attivamente il *web* è aumentato, da 3.419 a 3.773 miliardi, e così più della metà della popolazione mondiale accede regolarmente a *internet*; mentre in Italia il numero degli utenti dei *social media* è cresciuto dell'11% a partire dal 2016: da 28 milioni a 31¹. Questi dati risultano veramente significativi proprio per capire l'importanza di sfruttare queste possibilità digitali, anche in ambito culturale.

¹ Tutte le statistiche inerenti all'uso di *internet*, dei *social media*, di media digitali, di dispositivi mobili, ecc. sono disponibili nel sito ufficiale dell'agenzia di comunicazione *We Are Social*, si veda <https://wearesocial.com/it/blog/2017/01/digital-in-2017-in-italia-e-nel-mondo>.

La stessa definizione di museo, stabilita dall'ICOM², ribadisce che il museo ha il compito di comunicare il suo patrimonio, cioè di divulgarlo, ed oggi non c'è modalità migliore se non attraverso la comunicazione digitale, che permette di trasmettere informazioni, immagini e video in tempi brevissimi e in tutto il mondo.

Un sito *web* chiaro, aggiornato e accessibile è il primo passo per garantire una comunicazione efficace, perchè è proprio dal *web* stesso che ha inizio l'allestimento del museo; e accanto a questo fondamentali oggi risultano essere anche i *social media*, ognuno con le sue caratteristiche, che se utilizzati in modo creativo ed originale possono diventare dei mezzi di comunicazione tra museo e fruitore davvero efficaci. Perchè uno degli obiettivi del museo dovrebbe essere la fruizione, non intesa solamente come la visita fisica da parte del fruitore del museo stesso, che inizia e termina, ma intesa anche come fruizione partecipativa che continua nel tempo, che prepara l'utente, lo accompagna nel percorso museale, e ne mantiene poi i rapporti attraverso specifiche strategie comunicative digitali e *online*, come ad esempio la *newsletter*. Per questo oggi ha senso parlare di museo partecipativo, un luogo dove la fruizione avviene a 360°, prima, durante e dopo la visita al museo, attraverso la comunicazione digitale e attraverso l'uso delle tecnologie per rendere il museo stesso multimediale ed interattivo.

L'idea del museo digitale e partecipativo è molto diffusa, soprattutto all'estero, ma purtroppo in Italia la strada da fare è ancora molta, e ancora una volta le statistiche parlano da sole: da un'indagine condotta nel 2016 dall'Osservatorio Innovazione Digitale nei Beni e Attività Culturali, promosso dalla *School of Management* del Politecnico di Milano, risulta che solamente il 57% dei musei ha un sito *web* dedicato, e il 41% ha un canale *social* attivato³.

Dall'altra parte però è importante ricordare che dovrebbe partire anche dal singolo individuo l'interesse per la conoscenza del patrimonio artistico, archeologico e culturale della sua città, della sua regione e della sua nazione, e la volontà di conoscerlo, ma sempre dalle statistiche, fornite dall'ISTAT nell'anno 2015, è chiaro come in Italia questo non faccia ancora parte del senso comune, poichè nei poli museali di maggiore attrazione, con circa 35 milioni di visitatori in media all'anno, il 65% di questi, quindi più della metà, è costituito da visitatori

² ICOM: *International Council Of Museum*, <http://www.icom-italia.org/>.

³ Si veda l'articolo pubblicato su Il Sole 24 Ore: <http://www.ilsole24ore.com/art/arteconomy/2017-01-21/il-52per cento-musei-italiani-e-social-ma-fruizione-opere-digital-e-limitata-151152.shtml?uuiid=AEp5z9E>.

stranieri⁴.

É su questi dati che si dovrebbe riflettere, proprio per cercare delle soluzioni efficaci ed innovative che permettano ai nostri musei di raggiungere delle posizioni di avanguardia anche dal punto di vista della comunicazione e della fruizione, posizione già da alcuni occupata proprio perchè hanno investito anche in questo nuovo linguaggio comunicativo digitale e nelle nuove tecnologie.

Per quanto riguarda invece i musei e i parchi archeologici? Come si potrebbero conciliare insieme cultura, archeologia, nuovi *media* e nuove tecnologie? Esistono delle eccezioni in Italia nell'uso dei *media* digitali o delle nuove tecnologie?

Sicuramente si, sia nell'uso dei *social media* come forma di promozione e di valorizzazione, sia nell'uso delle nuove tecnologie, e straordinario risulta l'uso di queste proprio in ambito archeologico.

Il 2 ottobre 2017 il Presidente della Repubblica Sergio Mattarella, in occasione del *tour* della Sardegna, ha fatto visita anche al Museo Archeologico Nazionale di Cagliari, dove ha potuto apprezzare delle nuove tecnologie sviluppate per consentire una visita virtuale del sito archeologico della città Nora e di altri siti della Sardegna, accompagnato dal direttore del Dipartimento dei Beni Culturali dell'Università degli Studi di Padova, il professore Jacopo Bonetto. Queste nuove tecnologie digitali sono state sviluppate dal Dipartimento dei Beni Culturali dell'Università degli Studi di Padova, in collaborazione con [IKON](#) di Gorizia, [TeraVista](#) di Cagliari e la Soprintendenza Archeologia, Belle Arti e Paesaggio della città metropolitana di Cagliari e le province di Oristano e Sud Sardegna. Le tecnologie digitali immersive permettono una visita virtuale 3D alla ricostruzione dell'antica città romana di Nora, grazie alla piattaforma [Virtours](#) e ai visori Samsung Gear VR. Queste tecnologie applicate al sito archeologico della città di Nora, dove l'Università degli Studi di Padova ancora oggi conduce scavi, studi e ricerche, furono presentate in occasione della 4° edizione del Galileo Festival dell'Innovazione, tenutosi a Padova dal 5 all'8 maggio 2016, dove si celebrano e si incontrano ogni anno ricerca, impresa ed innovazione. Lo scopo di queste tecnologie è appunto quello di portare la valorizzazione e la fruizione dei beni culturali, archeologici e paesaggistici, ad un altro livello, quello della realtà virtuale, dove l'utente diventa protagonista e partecipante attivo. Questo tipo di valorizzazione è sicuramente un esempio significativo di come le nuove

⁴ <https://www.istat.it/it/archivio/194402>.

tecnologie possano e riescano a collaborare attivamente e positivamente nel campo dei beni culturali. La ricostruzione 3D del sito archeologico della città di Nora ne è un esempio, ma non è l'unico in Italia, anche se queste nuove tecnologie e quindi nuove possibilità sono utilizzate ancora timidamente.

Sempre il Dipartimento dei Beni Culturali dell'Università degli Studi di Padova sta sfruttando la realtà virtuale per la ricostruzione dell'antica città romana di Padova, di cui poco rimane a causa della continuità di vita della città su se stessa: in occasione del bimillenario dalla morte del patavino Tito Livio (59 a.C.-17 d.C.) la città di Padova quest'anno ha organizzato una serie di incontri, eventi, mostre, e molto altro per ricordare e celebrare lo storico di epoca romana, e l'Università si è adoperata per cercare di valorizzare la città da un punto di vista storico-archeologico, attraverso appunto la ricostruzione virtuale e scientifica di tre grandi complessi della città: l'anfiteatro presso gli attuali Giardini dell'Arena, il teatro nell'attuale Prato della Valle, il porto lungo la Riviera dei Ponti Romani. Questa realtà virtuale permette dunque una ricostruzione inedita e coinvolgente, basata su misure reali e metodi scientifici accurati, con *texture* fotorealistiche basate sullo studio dei materiali edilizi antichi. Ed ecco come la ricerca sia esempio di innovazione, applicazione e valorizzazione, e le nuove tecnologie e i nuovi *media* digitali siano invece gli strumenti efficaci e ormai fondamentali, che permettono un nuovo tipo di fruizione.

FOTO 1



Prato della Valle, Padova. Vista dall'alto di una delle piazze più grandi d'Europa, dove in epoca romana sorgeva uno dei teatri più grandi dell'antica *Venetia et Histria*. Nell'estate del 2017 il Dipartimento dei Beni Culturali dell'Università degli Studi di Padova ha condotto delle indagini archeologiche per mettere in luce ciò che resta del teatro romano, in parte smantellato in epoca medievale per fornire materiale edilizio per le città di Padova e di Venezia, poi sepolto dall'Isola Memmia e dalla canaletta che la circonda, per poter condurre delle ricerche e delle analisi specifiche, sui materiali, sulle dimensioni dell'edificio, sulla sua portata, per poterlo poi ricostruire virtualmente.

FOTO 2



Foto storica di una parte di Prato della Valle e della canaletta che circonda l'Isola Memmia, con resti archeologici delle strutture del teatro romano dell'antica città romana di Padova.

Autore: Silvia Binotto – binottosilvia@gmail.com